



Estruturação de documentos

Um documento de design de jogo (GDD - *Game design document*) serve como um projeto a partir do qual o jogo será construído. Ele nos auxilia no processo de definição do escopo do jogo e na direção geral do projeto, mantendo toda a equipe direcionada para um mesmo foco (ALBUQUERQUE, 2019). Um GDD geralmente inclui:

Tradicionalmente, os GDDs são documentos detalhados, que tentam explicar cada detalhe do jogo desde o início. À medida que o processo de desenvolvimento do jogo se tornou mais ágil, a abordagem da documentação também evoluiu. Percebendo que GDDs excessivamente longos e rígidos são difíceis de manter e quase nunca são lidos, a maioria dos estúdios utiliza uma estrutura mais simplificada para facilitar a comunicação e compreensão dos integrantes da equipe.

Portanto, em vez de eliminar totalmente os documentos de design de jogos, o processo de documentação pode ser adaptado para dar suporte ao processo criativo, iterativo e colaborativo de desenvolvimento de jogos.

1. Como escrever a documentação do seu jogo:

De acordo com RABIN (2012), o processo de documentação de design de jogo moderno segue várias práticas recomendadas, por exemplo:

Mantenha a documentação do jogo leve: o conceito original do jogo nem sempre funciona. Você pode ter que descartar o jogo ou ir para uma direção diferente. De qualquer forma, mantenha a documentação inicial no mínimo

para não ter que reescrever um documento de várias páginas. Encaixe-o em uma única página e deixe-o evoluir a partir disso.



Escreva o GDD de forma colaborativa: a menos que você seja um desenvolvedor de jogos independente trabalhando sozinho, envolva sua equipe no processo desde o início. Torne seu GDD o hub central onde os membros de sua equipe descobrem, discutem e resolvem problemas juntos.

O GDD deve evoluir junto com o projeto: um GDD só é útil quando está atualizado. Escolha uma ferramenta de documentação que preserve um histórico de versão e deixe seu documento de design evoluir junto com seu jogo, atualizando-o diariamente.

Use recursos visuais: não deixe seus leitores se perderem no texto. Muitas ideias podem ser transmitidas com muito mais clareza usando gráficos, fluxogramas e arte conceitual. Ou transforme todo o seu documento de design de jogo em um mapa mental e observe-o crescer ao mesmo tempo que seu jogo evolui.

2. Modelo de documento de design de jogo

Não há dois documentos de design de jogos iguais. No entanto, um modelo GDD pode ser um bom ponto de partida. Dependendo do escopo do projeto de desenvolvimento de jogo, o documento de design pode acabar sendo muito breve ou bastante longo e complexo. A primeira iteração pode ser uma visão geral simples de uma página.

À medida que o jogo evolui e os detalhes começam a tomar forma, podemos criar documentos dedicados a diferentes tópicos. Além disso, podemos utilizar o documento de design de jogo em um wiki interno e organizar o trabalho de maneira mais estruturada.

Um GDD é criado por desenvolvedores como resultado de sua colaboração inicial com designers, artistas e programadores.

Basicamente, um documento de design de jogo é necessário, pois dá uma direção aos desenvolvedores em seu trabalho. Ele é usado como uma visão orientadora em todo o processo de desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis. Os especialistas precisam de um GDD para entender o que se espera do produto final. Um GDD mostra como o objetivo pode ser alcançado para que cada membro de uma equipe de desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis conheça sua tarefa (ARRUDA, 2014).

Um GDD bem estruturado é a chave para um resultado de sucesso. Para aqueles que ainda se perguntam o motivo pelo qual um documento de design de jogo é importante e se é possível criar um jogo sem a sua utilização, aqui está a resposta: imagine que vai construir uma casa. Você não pode pular o primeiro estágio - criar uma base sólida. Portanto, se um jogo é uma casa, um GDD é sua base. Isso é uma base. Um documento bem pensado é crucial para entregar um produto final de alta qualidade.

Atividade Extra

A partir do que foi apresentado neste módulo, principalmente no processo de planejamento e elaboração da documentação dos jogos digitais, o trabalho acadêmico intitulado de "**Game design document: o processo de produção de jogos educacionais e os educadores**" (CUNHA, 2020), disponível no Google Acadêmico, apresenta alguns modelos de documentação de jogos digitais existentes na indústria e propõe um novo modelo de documentação que contemple tanto os aspectos técnicos quanto os aspectos pedagógicos da construção de um jogo educativo.

Ao longo do projeto serão analisados os elementos comuns entre a construção da documentação, gerando uma combinação características. Fato que possibilita a criação de uma nova proposta de modelagem de GDD.

Referência Bibliográfica

ALBUQUERQUE, R. M. **Estudo contemporâneos em design de jogos e entretenimento digital**. Porto Alegre: SAGAH, 2019.

ARRUDA, E. P. **Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais**. Porto Alegre: Grupo A, 2014.

RABIN, S. **Introdução ao Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2012.

- Resumo executivo (conceito do jogo, gênero, público-alvo, escopo do projeto, entre outros).
- Jogabilidade (objetivos, progressões do jogo, GUI do jogo, entre outros).
- Mecânica (regras, combate, física, entre outros).
- Elementos do jogo (construção do mundo, história, personagens, locais, design de níveis, entre outros).
- Ativos (música, efeitos sonoros, modelos 2D/3D, entre outros).
- Documentação de design de jogo ágil.

Ir para exercício

